



ACTAS

IV CONGRESO INTERNACIONAL
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO

**NUEVAS TENDENCIAS E
HIBRIDACIONES
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

4, 5 y 6 de mayo

Universitat Jaume I, Castellón
2011

Iván Bort Gual
Shaila García Catalán
Marta Martín Núñez
(editores)

ISBN: 978-84-87510-57-1

Ediciones de las Ciencias
Sociales de Madrid

Narrativas audiovisuales en la era digital

CARLOS SALDAÑA RAMÍREZ
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, CIUDAD DE MÉXICO

Para iniciar con una investigación más amplia sobre la imagen, el sonido y la cultura en la era digital, y reflexionar sobre los fenómenos y las paradojas de estos temas, en este artículo se plantean una serie de consideraciones que enmarcan la evolución del arte audiovisual y su estructura.

Hay que tener presente que los medios audiovisuales son relativamente jóvenes y que, en cierto modo, por esta condición, a partir de su nacimiento se generan propuestas expresivas más desarrolladas.

En este sentido, se entiende que la propuesta es observar las separaciones y la evolución de arte audiovisual de las tradiciones literarias y entender la experimentación de las nuevas narrativas.

1. Lo virtual

Los periódicos, la radio, la televisión y el mismo internet hablan de imagen virtual, de realidad virtual, de visita virtual, de recorrido virtual; incluso «el virtual ganador de una contienda». La expresión está de moda y salvo este último, en la mayoría de los casos la principal referencia es la Red. Y ahí un conflicto de definiciones sobre su utilización en el mundo cotidiano y el nacimiento u origen de la palabra. Resulta que es una expresión más que fue asediada por la urgente necesidad de nombrar a las cosas, aunque inmateriales, tras la demanda de los nuevos medios.

El término virtual no es nuevo, la palabra tiene su origen en el latín y viene de *virtus*, poder o capacidad de hacer alguna cosa. Aristóteles hace una distinción entre potencia (dunamis) y el acto (énérgeia). Así, lo virtual auténticamente no se refiere a lo irreal ni lo digital, sí a la imagen de síntesis, tomando estas definiciones encontramos que es simplemente lo real «en potencia de ser actualizado».

Se entiende que la naturaleza humana está en constante elaboración de soluciones a todo tipo de dificultades, por lo que podríamos considerar que estas soluciones serían una virtualización de un problema. La rueda es el resultado de una virtualización del andar. Diríamos que lo virtual parte de una serie de soluciones paralelas¹.

Ahora, antes de la aparición de la fotografía, aun cuando la pintura no estallaba en su búsqueda figurativa, nos encontramos ya con la disyuntiva sobre la definición de la pintura como imitación de la realidad, o la imitación de lo aparente o de una verdad, y la solución que se da es que el arte imitativo está lejos de la realidad. (Marchán, 2006: 29)

Mucho de la etiqueta que se le ha dado a la fotografía por sostener que es un arte menor, es justamente por este debate sobre la reproducción técnica de la realidad, imitación de lo real, arte de la ilusión, de la apariencia o la simulación.

En este momento está abierto el debate sobre lo material y lo inmaterial ya que están dadas las condiciones tecnológicas sobre la reproducción de la realidad. Es una evolución tecnológica que despliega y provoca un inmenso abanico de posibilidades de reflexión desde casi todas las disciplinas.

¹ Gilmour, Etel. lunes 29 de septiembre de 2008. <http://ethelgilmour.blogspot.com/>

Cada vez estamos más presentes con nosotros mismos, en nuestro ambiente inmediato, los objetos de comunicación, partiendo por el teléfono y hasta llegar al FaceTime nos despiertan a un mundo de imágenes y sonidos, sin el tacto y sin el olfato.

Una de las características más contundentes del cambio tecnológico y en especial de la comunicación, es sin duda la capacidad de poder aplicar los conocimientos adquiridos, la velocidad de adquisición y la enorme posibilidad de encontrar respuestas.

Poder llamar a alguien y mirarlo a la cara mientras se encuentra en otro continente, visualizar las tiendas departamentales o establecimientos especializados más cercanos al punto donde nos encontramos, información turística e histórica de una región, todo al alcance de una pantalla, móvil e inmaterial.

No sólo se pueden modificar las imágenes de la realidad desde un software, en una computadora, ahora podemos incorporar elementos de comunicación de manera instantánea desde un dispositivo, sobreponer objetos, reconstruir y transformar un espacio, agregar información, metatexto, y de manera a veces inconsciente, generar lenguajes.

A principios de los años 90 los procesadores comienzan a evolucionar hacia la velocidad, y aparecen los renders en tiempo real, se crean los sistemas de seguimiento de precisión y se implementa la combinación de imágenes generadas en computadora sobre la visión del mundo real que tiene el usuario. Así, la Realidad Aumentada funciona para construir objetos inexistentes sobre espacios visualizados. Los arquitectos construyen estructuras irreales en espacios reales, en tiempo real.

Generar nuevas propuestas de arte mezcla o provoca necesidades de conocimientos tecnológicos y matemáticos que tienden a convivir con la expresión artística. Son los artistas y los diseñadores los que más demandan la ya constante transformación de las pantallas, de la interactividad y de la multitarea.

La pantalla se transforma por tanto en un espejo de las apariencias o, si preferimos hablar al modo dionisiaco de *El nacimiento de la tragedia*, en un «festejo de las apariencia, que no se relaciona con esencia o verdad alguna, en la que la estructura del ser se desplaza por la del aparecer» (Marchan, 2006: 47).

Como *Los Situacionistas* en Francia (Balius, 1999), la tecnología se apodera de las calles y de los edificios para transformar el entorno, ya no es una construcción de ventanas y acero ahora es una montaña nevada en el centro de una ciudad.

La tecnología sale a la calle abandonando las pantallas, generando lienzos imaginarios en el mundo cotidiano. En este espacio de evolución lo que se encuentra rebasado es la posibilidad de categorizar o clasificar las propuestas artísticas.

En toda actividad artística coexisten un *curriculum* explícito y un *curriculum* oculto (Torres, 1991), El primero se explicita a través de la planeación y programación de obras estructuradas. El segundo permea el trabajo diario del artista, dejando traslucir

sus valores personales y antivalores a través de su creación, sus actitudes, sentimientos, pensamientos y convicciones².

Gabriel Kaplún analiza la relación entre educación y tecnologías de la comunicación, desde la radio y el video educativos a las video-conferencias y las redes telemáticas, y destaca algunos de los fracasos y problemas detectados en las diferentes etapas de producción, así que sostiene la necesidad de estudiar a partir de las variables de sus posibles fallas (Kaplún, 2001).

Es decir, el *curriculum* oculto se construye con la participación dinámica de los espectadores; con las experiencias, sentimientos e ideas de todas las personas que toman parte del proceso creativo.

Anthony Giddens (2005) escribe acerca de la calidad del espacio y del tiempo en las sociedades modernas en término de distanciamiento *espacio-temporal*. Él sugiere que los medios electrónicos nos han alejado de las sedes cercanas de la comunicación cara a cara y del apego al lugar, que normaban a los miembros de las sociedades premodernas. Ver televisión, hacer una llamada telefónica, recibir información financiera instantánea, son actividades que han afectado fundamentalmente nuestras relaciones con el tiempo y el espacio y nuestra manera de percibirlos. El espacio en particular, se ha desmaterializado.

Un primer proyecto que podemos encontrar relacionado con nuevas formas de exhibición de arte contemporáneo es “El Museo Dentro de la Red Telefónica” (The Museum Inside Telephone Network) una exhibición organizada en 1991 por el Centro de Proyecto Intercomunicación fundado por la Telecom japonesa NTT³. Dicha exhibición estuvo al alcance sólo de los usuarios caseros mediante el teléfono, fax y una red muy limitada de computadoras. Posteriormente una exhibición titulada “El Museo Dentro de la Red (The Museum Inside the Network) volvió a colocar aquel primer intento de la NTT, pero ahora en el Internet en 1995.

Cabe resaltar que una de las posibles diferencias de estos museos inmateriales es la conciencia de que cibernmuseo es una de las modalidades posibles del museo virtual.

Podemos encontrar en esta dicotomía entre lo real y lo virtual una pobre definición que se limita a lo tangible con la tecnología digital pero que a su vez está limitado a los procesos visuales y auditivos.

A partir de la utilización de la fotografía como parte sustancial de los medios de comunicación se generan nuevas estrategias que fraguan mensajes dirigidos e inducidos en el espacio publicitario

En teoría, las imágenes que vemos representadas tanto en movimiento como sin él, están expuestas a una evolución desenfrenada lejos del acercamiento de las sensaciones primarias, entendiendo éstas como la capacidad de decodificar el mensaje introspectivo de las imágenes.

² El *curriculum* oculto hace referencia a todos aquellos conocimientos, destrezas, actitudes y valores que se adquieren mediante la participación en procesos de enseñanza y aprendizaje y, en general, en todas las interacciones que se suceden día a día en las aulas y centros de enseñanza. Estas adquisiciones, sin embargo nunca llegan a explicitarse como metas educativas a lograr de una manera intencional.

³ Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo Americana. Barcelona, España. Calpe. Tomo 37, p.2.

Aquí nos encontramos con un problema de flujo de información, las imágenes son diseñadas y se concretizan en un elaborado sistema de sensibilización a través de la anulación de elementos de distracción.

En cuanto más aumenta el saber, más se es consciente de las carencias, o mejor dicho, que cuanto mayor es el flujo de información, tanto mayor conciencia tenemos, por lo general, de su esencia fragmentaria e incompleta.

Cuestionamientos de tipo estético los encontraremos en el cine, donde sobresale un debate más o menos reciente entre la ficción y el documental.

La expresión acuñada por los anglosajones «no ficción», por ejemplo, se limita a desplazar el problema a otro lugar (Bresschand, 2004).

Las discusiones están abiertas y comienzan por la formulación de la premisa de si es real a partir de ser captado por una cámara. A esto aumentamos los propósitos nada ocultos de los cineastas por buscar esta realidad a partir de la verosimilitud.

Y todo involucra al espectador, «La visibilidad no es sólo un campo que barre la mirada, sino también la red del saber, el tamiz de *imágenes-pantalla* que organiza la mirada» (Febrer, 2010: 4).

2. Sobre el arte

Al hablar de arte sacro o de arte religioso nos encontramos con que a lo largo del tiempo las iglesias, basílicas y catedrales han comunicado a través de sus imágenes. El arte sacro tiene un fuerte sustento, no en la comunicación, si no en la sensibilización.

Para los artistas, se comunica a partir de un estado de emoción, aunque es difícil la contemplación de un Cristo crucificado sin que entre en escena su significación religiosa, pudiendo incluso suscitar alguna emoción interior. La finalidad del arte como tal no consiste en estimular la devoción, sino en deleitar la sensibilidad. Si ésta llega a prevalecer, el espectador se habrá introducido en el terreno de la experiencia estética y el sentido artístico habrá eclipsado el sentido religioso de la obra (Petroni, 2006).

Es a partir de la aparición de la fotografía, el cine y la radio que los procesos comunicativos cambian y desembocan en la creación de mensajes de orden social y político que enmarcan propuestas transformadoras.

Sin embargo en verdadero cambio transgresor es a partir de la aparición de la televisión y el video.

Wolf Vostell⁴ pone en evidencia la tensa relación entre televisión y arte con lo que más tarde se conocerá como vídeo-exposición.

Nam June Paik está considerado el primer videoartista. Este músico coreano obtuvo en 1965 la primera cámara portátil de SONY antes de su comercialización. El 4 de noviembre grabó desde un taxi las calles de Nueva York durante la visita del Papa Pablo VI con una finalidad estética para captar una realidad subjetiva, al margen de las funciones de grabación de la televisión.

Una de las diferencias entre el videoarte y el cine es que el videoarte no necesariamente cumple con las convenciones del cine. El videoarte puede no emplear

⁴ <http://www.museovostell.org/>

actores, diálogos, puede no tener una narrativa o guión, u otras convenciones que generalmente definen a las películas como entretenimiento.

Esta reproducción de la realidad se apodera de la casualidad y la tecnología.

Con la aparición de la Telemática se vislumbra un mundo sin ataduras para los artistas ya que finalmente el lienzo electrónico estaba reducido a ciertos recursos. Con la aparición de nuevas tecnologías se detonan procesos innovadores y en sí el soporte de las obras se convierte en el propio arte.

Aparece en escena el arte multisensorial con múltiples opciones de interacción y retroalimentación. Se debaten contenidos y perspectivas, y se incorporan nuevas posibilidades de obras colectivas. Así mismo la proximidad con el receptor se vuelve parte de la obra.

Con estas nuevas formas de exhibir el arte el espacio, el tiempo y el contexto de la vida artística se incorporan derivaciones afectivas, emotivas, conceptuales y contextuales como un híbrido.

Una variación en el arte podría ser la dirección de la exposición. Conocer a su audiencia para volverla parte de la obra. En este sentido se incorporan los modelos de comunicación para establecer un estudio previo. El objetivo es el mismo que para el lenguaje común, dar a conocer un mensaje que la audiencia comparta.

la proximidad
con el receptor
se vuelve parte
de la obra

El arte por su característica en cuanto lenguaje y por su calidad o efecto estético podemos considerarlo un fenómeno de comunicación y significación.

Sin poner en discusión la estética, la emoción y la experimentación de la obra, el arte se convierte en una manifestación comunicativa.

El arte busca un estado emocional, una reacción, a veces parte de la sola contemplación, es a través de

una imitación de la realidad que logra estimular los sentidos.

Umberto Eco hace la diferencia entre obras con la intención de generar mensajes en el proceso emocional y reflexivo del espectador, pero también hace referencia de las obras caprichos como intentos fallidos de comunicación. (Eco, 1979).

Se diseñan nuevos espacios de interacción, en lo que se refiere a lo complejo de la planeación a partir de la cual cualquier obra, real o inmaterial, cualquier lugar es susceptible de convertirse en un espacio exhibitivo.

Crear, transformar y experimentar confluyen en la necesidad de realizar consideraciones profundas sobre la manera de articular nuevas formas de producción y organización de la creación artística.

3. Nuevas narrativas

Arte digital, arte electrónico, arte multimedia y arte interactivo; videoarte, arte de transmisión, instalaciones multimedia, net.art, fotomontaje digital, realidad virtual, mediaperformances, cine expandido, experimental, inteligencia artificial y telepresencia han generado lenguajes específicos que compone la obra de arte, se generan

narrativas particulares que desafían las concepciones clásicas de un texto, guión o partitura.

La primera perspectiva a considerar es el rompimiento de la linealidad narrativa para llegar al hipertexto, donde las lecturas toman sentidos inagotables.

Vannevar Bushen (1945) ya tenía una visión completa de lo que sería la hipertextualidad, no con la tecnología de la actualidad, pero el concepto, la idea de poder formular una serie de consultas y generar caminos partiendo de vinculaciones textuales. El principio de hilar conocimientos.

En el teatro, Bertold Brecht (2004) abrió las posibilidades de trasgredir las reglas del modelo Aristotélico, y rompía la historia para dar nuevas oportunidades de percepción, el rompimiento Brechtiano juega con la posibilidad de crear nuevos caminos en la historia.

En literatura nos encontramos con múltiples autores que hacen de la lectura una ruptura en tiempo y espacio. *El testamento de un excéntrico*, de Julio Verne realiza en su obra un recorrido sobre la base de un juego de la oca sobre los 50 estados de los EEUU. Johnathan Swift en *Los Viajes de Gulliver* describe la denominada academia de Lagado en donde se investiga una máquina que crea textos. Se trataría, seguramente, de una ironía sobre las máquinas literarias de Leibniz mencionadas por Vannevar Bush. Jack London en *Martin Eden* incluye una tabla/matriz a partir de la cual se pueden construir relatos. Y, por supuesto, Julio Cortázar con *Rayuela* nos brinda una estrategia narrativa en la cual el lector escoge la secuencia a seguir.

La narración hipertextual tiene muchos intentos por nacer en diferentes disciplinas.

Además de cuestionar los conceptos de principio y fin pre-determinados, el hipertexto cuestiona la noción de unidad o totalidad, así como la de la secuencia fija. La narración es intrínsecamente lineal, el autor de un hipertexto debe romper esta linealidad, sin que la coherencia desaparezca.

El lector es un navegante, un constructor de coherencias, es ahora un lector- escritor. Para navegar por el hipertexto es preciso saber perderse en él.

Con el cine encontramos una marcada diferencia sobre la linealidad dependiente en todo momento de la necesidad de entretener para lograr grandes consumos. Sin embargo, desde su nacimiento, el cine ha estado ligado con la experimentación y con la búsqueda incansable de nuevas formas de narración.

Sin embargo a la entrada del video, esta experimentación mudó a las tecnologías que brindaban resultados instantáneos a bajo costo. Esto permitió que se generara más experimentación audiovisual.

Dziga Vertov en *El hombre con la cámara* realiza una narración de estructura fragmentada y circular. La trilogía de los Qatsi de Godfrey Reggio que autodenomina a las películas como conciertos cinemáticos en donde la historia se va creando a partir de imágenes documentales relacionadas con música minimalista. *Memento* de Christopher Nolan, no muestra a un hombre que ha perdido la memoria a corto plazo e intenta descubrir a los asesinos de su mujer. La película está narrada a través de flashbacks cada vez más atrás en el tiempo. Así mismo *Irreversible* de Gaspar Noé nos muestra una película sumamente violenta narrada hacia atrás: empieza por el final y termina con el principio de la historia.

En la película *Timecode* de Mike Figgis encontramos cuatro historias paralelas filmadas con cámaras digitales en cuatro planos secuencia de noventa minutos que se proyectan simultáneamente en pantalla.

Final Fantasy VII es una película que nace a partir de un videojuego y su narración sólo es entendible si se ha participado del él. La forma de contar la historia combina movimientos de cámara trasladados de la consola de control y lo convierte en el metalenguaje de la historia como elementos típicos de los videojuegos: serialidad y repetición de acciones, múltiples niveles de aventura, deformaciones del espacio tiempo, premios y sanciones.

HBOImagine⁵ es una iniciativa del canal de televisión que muestra un relato audiovisual para internet en el que es el propio internauta quien decide el orden en el que ve las escenas, de tal manera que cada espectador va estableciendo las conexiones de la trama de forma distinta y a su ritmo, hasta que encaja todas las piezas del rompecabezas y descubre la coherencia de la historia.

Se trata de un formato de narrativa no lineal al modo de *Rayuela* y de *Los detectives salvajes* de Bolaño. Es una gran muestra de interactividad.

Uno de los problemas de la escases de experimentación en la etapa universitaria es que los programas de enseñanza poco valoran la posibilidad de generar proyectos audiovisuales innovadores. Enseñamos en el salón de clase con esquemas de narraciones aristotélicas (Planeamiento, conflicto, catarsis, desenlace y conclusiones) se analizan y se critican los argumentos con estas premisas, además de contar con una trasgresión de las películas comerciales.

Es importante realizar el análisis de propuestas de lenguajes no lineales con esta experimentación para entender que con las nuevas tecnologías se pueden generar nuevos caminos.

Las navegaciones que hoy permiten la circulación por la Red están creadas a partir de una estructura hipertextual. Carolina Lion realiza una investigación donde rescata el concepto de rizoma de Deleuze y Guattari: «Una planta rizomática depende de un sistema descentrado de raíces independientes que se esparcen en todas las direcciones [...] todo punto de un rizoma puede y debe estar conectado con algún otro [...]» (Burbules, 2001: 83).

Esta nota nos remite a la idea de un público participativo, un prosumidor (Manovich, 2007) que entiende la obra en tanto sea capaz de involucrarse en ella.

HBOImagine
es una iniciativa
del canal de televisión
que muestra un relato
audiovisual para
internet en el que es el
propio internauta quien
decide el orden en el
que ve las escenas

⁵ <http://episodiopiloto.com/hbo-imagine/>

Los artistas contemporáneos son capaces de reconstruir una realidad a partir de integrar al usuario utilizando variaciones de Realidad Aumentada para ser protagonistas de una escena, como silueta, como uno mismo o convertido en un Avatar.

Todo un despliegue multimediático al alcance de nuestras manos: cámaras, micrófonos, consolas o teclados y sensores nos permiten interactuar en un mundo virtual. Pantallas, bocinas y luces traducen un escenario de nuestra propia historia.

La posibilidad de ser parte de una historia donde uno va tomando sus propias decisiones genera una variable infinita de performances.

La programación de una escena hipermediática requiere del modelado basado en el tiempo y sus variables. El tiempo se convierte en un objeto estético. El dominio plástico, visual, la aparición de técnicas cinematográficas combinadas a la programación, es decir, a proyectar ciertas acciones tras una serie de combinaciones, utilizaríamos el “if”⁶

Cualquiera puede modificar formas y colores, incorporar imágenes e información relacionada con la propuesta temática o cambiar el ambiente musical introduciendo ruidos o unos versos grabados con su misma voz.

Al transferir así, casi directamente la programación de la idea a la programación del efecto, gracias al material tiempo, se comienza el proceso que tiende a la supresión del intermediario en la creación artística, sin camino de vuelta.

La programación de la idea se traduce por un objeto, máximamente inmaterial, compuesto sobre todo de espacio y de luz que permite transmitir, con efectos progresivamente incrementados, la programación de la idea, y provocar así efectos desproporcionadamente crecidos, con respecto a la importancia de los objetos.

Debemos hacer hincapié sobre la diferencia que existe entre el efecto de la idea y el efecto del objeto.

En la creación artística, lo esencial es provocar el efecto de la idea, incluso si pasamos por el objeto, evitando conferir al objeto exclusivamente esta facultad de producir el efecto o aunque sea parcialmente. Es la idea lo que debe provocar el efecto.

La reciente toma de conciencia de la primera idea y el efecto, nos ilumina sobre el futuro más o menos de la obra.

Para crear una obra se necesita un estudio antropológico que tenga por objetivo conocer el grado de compromiso que tiene la gente con el arte, en principio un diseño de un proceso de comunicación.

Se socializa hacia el usuario para saber qué están consumiendo y hacia otros artistas para saber que están produciendo, siendo un estratega, el artista incorpora al espacio, tiempo y espectador a la obra de manera que surja la identificación como elemento detonador de esa obra, los referentes son sus propios referentes pudiendo diferenciar que están ahí por la necesidad de otra persona.

La desmaterialización en el momento no permite concebir materiales, es una separación, a partir del espacio mismo se construyen los materiales en un mundo inmaterial.

⁶ Los operadores son símbolos especiales (o, en ocasiones, palabras) que se utilizan para realizar cálculos. Se utilizan principalmente en las operaciones matemáticas, pero también en la comparación entre valores. Por lo general, un operador utiliza uno o varios valores y calcula un sólo resultado.

George P. Landow habla del hipertexto como una forma más cercana a nuestra manera de pensar, por asociaciones o por intuiciones donde la imagen se vuelve punto de referencia de nuestro imaginario.

Una consideración más, dentro de este mundo de cálculos creativos debe incorporarse la habilidad que existe en los videojuegos por humanizar las máquinas, por sensibilizarnos por medio de dispositivos que son sensibles a nuestras interacciones físicas, y que en cierto momento forman parte de nuestro cuerpo.

En el momento en que las obras han tocado al público comienzan un proceso de mutación y de reingeniería.

En un momento de la evolución de este tipo de representaciones, comenzó a crecer la expectativa en cuando a la transformación de reproductores de todo tipo, pantallas, bocinas, salas... pero la tendencia de la tecnología, es eliminar el exceso de componentes, lo que pone en el esfera de la tecnología los principios del minimalismo, estrategia que requiere de ardua investigación para convertir los dispositivos en unidades intuitivas.

Las obras son organizadas a partir de textos parecidos a partiduras, donde se coordina cada elemento y medio a las intervenciones humanas, los llamados, las acciones, y las posibles respuestas.

El creador se convierte en diseñador de la puesta en escena.

Este bosquejo se plantea como un principio para la concepción de propuestas narrativas que por su multiplicidad deja de lado los esquemas de narraciones tradicionales. Estamos ante modelos de obras híbridas que ganan terreno de una manera tan veloz que es difícil generar teorías y tendencias, o simplemente clasificación una obra.

BIBLIOGRAFÍA

BALIUSM, Andreu (1999): *La gráfica del movimiento situacionalista*. Publicado en GRRR, No. 5. Barcelona. España.

BORDINI, Silvia (2004): *Arte elettronica* Giunti Italia.

BRECHT, Bertold (2004): *Escritos sobre teatro*. Ediciones Alba. España.

BRESSCHAND, Jean (2004): *El documenta, la otra cara del cine*. Paidós. Barcelona, España.

BURBULES, Nicolás C. (2001): *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Granica editorial. España

BUSH, Vannevar (1945): *Cómo podríamos pensar*. Versión en español publicada en marzo de 2001, en el número 239 de la Revista de Occidente.

ECO, Umberto (1979): *Obra abierta*. Editorial Artemisa. Barcelona, España.

FEBRER, Nieves (2010): *Documentary cinema is invented to himself*. La casa digital.

GIDDENS, Anthony (2005): *Nuevos museos: espacio-tiempo de la modernidad*. Pearson educación. España.

KAPLÚN, Gabriel (2001): *El Curriculum Oculto de las Nuevas Tecnologías*. Publicado en Razón y Palabra No. 21.

- Lévy, Pierre (2007): *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*- España-México- Anthropos y UAM/Iztapalapa.
- MANOVICH, Lev. (2007): *Entendiendo a los Medios Híbridos*. Publicado en Betti-Sue Hertz, ed., *Animated Paintings* (San Diego: San Diego Museum of Art).
- MARCHÁN, Simón (2006): Recopilador *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*-Paidós España.
- MCLUHAN, Marshall (1967): *Gli strumenti del comunicare* Saggiatore.Italia.
- NEGROPONTE R. (1995): *El mundo digital*- B.S.A. Barcelona.
- PETRONI, Ilze Gabriela (2006): *Entre lo sacro y lo profano* (Hipótesis sobre cómo la fotografía ingresa al campo del arte).
- SÁNCHEZ, Vázquez Alberto (2005): *De la estética de la recepción a la estética de la participación*- UNAM-México.
- TORRES SANTOME, Jurjo (1991): *El curriculum oculto*. Editorial Morata. Madrid, España.